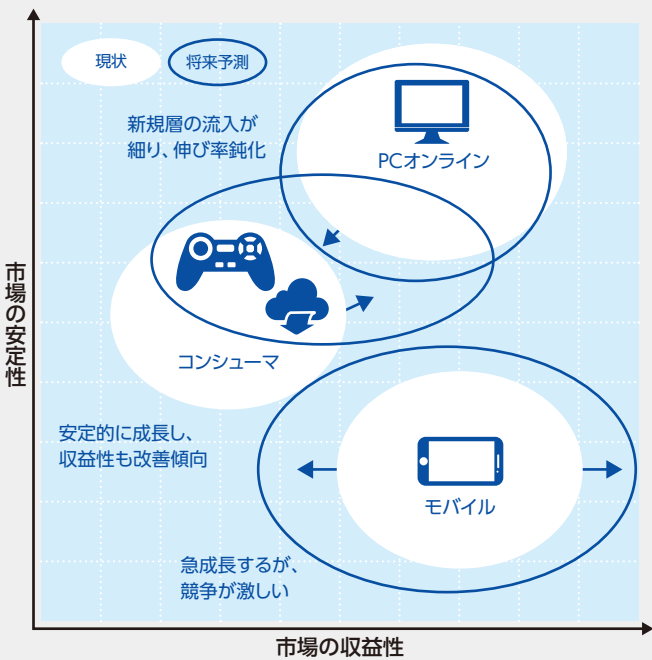


ゲーム業界の産業特性

各市場の特性



* 出典: International Development Group を基に当社作成

🎮 コンシューマ市場特性 パッケージ+ダウンロードコンテンツ(DLC)

市場規模は244億ドルであり、2022年に356億ドルと今後5年間で約46%成長すると予想されています。顧客層はコアユーザーの構成比がかなり高く、ゲームへのロイヤリティ(忠誠心)は高めです。続編やリメイク作品への購買意欲は相対的に高いことから、価格感応度および景気感応度は低い特性があります。今後はデジタル販売比率の向上に伴い、価格感応度の高いカジュアル層を獲得することで市場成長が加速し、他2市場との利益率の差は縮小する見通しです。➡詳細はP75参照

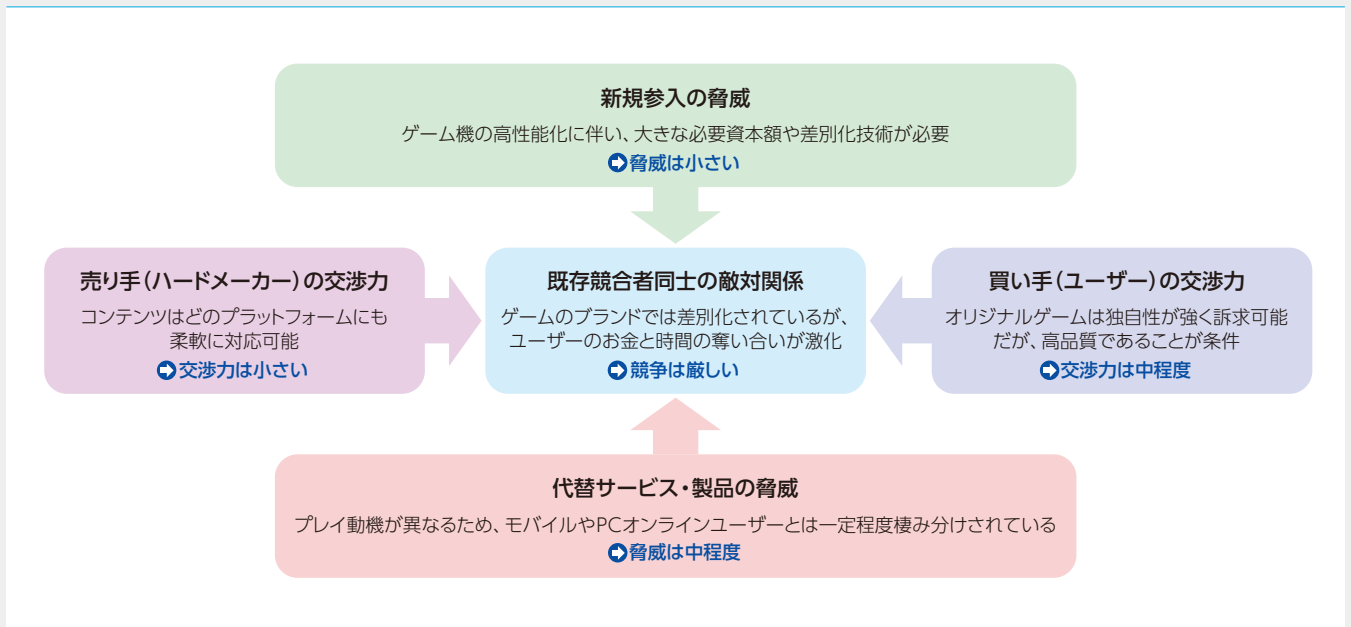
📱 モバイルコンテンツ市場特性

市場規模は594億ドルであり、2022年に920億ドルまで急伸すると予想されています。顧客層はカジュアルユーザーの構成比が非常に高く、プレイ目的は隙間時間の活用が多く、ゲームへのロイヤリティは一番低いですが、課金者は一部に留まることから、価格感応度および景気感応度は最も高いのが特徴です。収益性は3市場の中で最も高いですが、長期・安定的な収益を生み出すタイトルは限定的です。今後もスマートフォンは最も普及するゲーム機として急成長を遂げる見込みです。➡詳細はP75参照

🖥️ PCオンライン市場特性

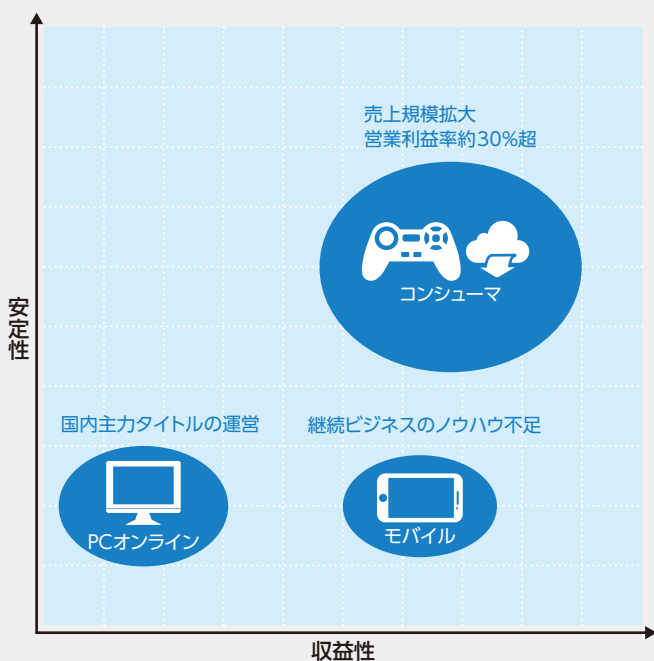
市場規模は384億ドルであり、2022年に458億ドルと今後5年間で約19%伸びる見通しです。顧客層はコアユーザーの構成比が非常に高く、ゲームへのロイヤリティは一番高いです。継続的な課金意欲がかなり高いことから、価格感応度および景気感応度は一番低いのが特徴です。収益性は3市場の中で比較的高く、ヒットすれば長期間にわたり安定的な収益を生み出す傾向にありますが、今後は新規層の流入が細り、伸び率は鈍化すると予想されています。➡詳細はP75参照

コンシューマ市場に関する5つの競争要因 (5フォース分析)



当社の事業特性

デジタルコンテンツ事業ポートフォリオ



注) 2018年3月期の収益を基に算出

コンシューマ市場特性(売上構成比69%)
パッケージ+ダウンロードコンテンツ(DLC)

コンシューマ機向けに多数のオリジナルコンテンツを創出する当社の中核事業です。人気コンテンツの続編を定期的に入力するとともに、ダウンロード売上比率の向上などにより、近年、売上規模の拡大に加え、営業利益率は約30%まで到達しています。

モバイルコンテンツ市場特性(売上構成比4%)

スマートフォン向けに、当社の人気コンテンツを活用したゲームを配信し、カジュアル層など新規層を開拓し新たな収益機会を生み出しています。一方、コンシューマとは異なる継続ビジネスのノウハウ不足により、売上は市場成長を下回っています。

PCオンライン市場特性(売上構成比5%)

PCオンライン向けに、当社の人気コンテンツを活用したゲームを配信し、日本およびアジアで現存コンテンツの安定的な運営に努めています。

カプコンの経営資源に関するVRIO分析と評価・対策

V:経済価値(Value) R:希少性(Rarity) I:模倣困難性(Inimitability) O:組織(Organization)
○:高い △:普通 ×:低い

分野	経営資源	V	R	I	O	評価
経営者	高品質のモノづくりにこだわり、社員に信頼され、リーダーシップの強い経営トップ	○	○	○	○	持続的な競争優位
	世界トップレベルの品質、オリジナル作品を生み出す開発力	○	○	○	○	持続的な競争優位
開発・技術	開発を効率化するRE ENGINEや、VRのフル対応を実現する技術力	○	○	○	○	他企業でも見られる強み
	若手を育てる社内風土	○	× _{※1}	△	○	更に先行する企業あり
ガバナンス	ガバナンス改革の推進(社外取締役比率・監査等委員会設置会社)	○	△	×	○	オーナー企業に多く見られる強み
	迅速な意思決定システム	○	△	×	○	他にも知名度の高い企業あり
ブランド	世界に通用する多数の人気IPを保有	○	○	○	○	他にも知名度の高い企業あり
	アクションゲームでは世界的に知名度の高い企業ブランド	○	×	○	○	10年以上連続増配の企業は約40社
財務	上場以来、28年間配当を継続	○	△	×	○	海外大手企業が先行
販売	コンシューマのデジタル売上販売比率40%以上	○	△	× _{※2}	○	人気IPの保有企業は展開可能
マーケティング	休眠IPや過去作品の再利用によるラインナップ充実	○	△	△	○	同業他社の中で比較的上位
	人気IPを多メディアに展開するワンコンテンツ・マルチユース	○	×	△	× _{※3}	
社外パートナー	ハードメーカー各社との信頼関係	○	△	○	○	

注) アナリストからのヒアリングをもとに当社作成

評価への対策

※1 若手を育成する仕組みの独自性への低評価に対して、①「経営の見える化」により、新しいことに挑戦できる環境の整備、②若手人材の抜擢や、拠点集約により切磋琢磨する環境の構築、などの仕組みづくりを進めています。(詳細はP49参照)

※2 日本で先行するものの、グローバルでの低評価に対して、①多数の人気IP保有の優位性

を生かし、ミリオンセラーの過去作品(86タイトル)をDLCへ再活用、②IP毎のブランド戦略で販売期間の長期化、などの施策を進めています。(詳細はP32参照)

※3 IPの強さの割に、モバイル展開が成功していない組織への低評価に対して、①内作への有力クリエイターの配置、②運営ノウハウの豊富なモバイル会社との協業、などの施策を進めています。(詳細はP33参照)

各市場の動向と見直し解説

コンシューマ市場 パッケージ+ダウンロードコンテンツ(DLC)

2017年のコンシューマ(パッケージ+DLC)市場は244億ドル(前年比15.1%増)と増加に転じました。これは、現行機の順調な普及やNintendo Switchの登場により、パッケージ販売は前年並みに推移したものの、ダウンロード販売が伸長したことなどによるものです。コンシューマ市場は主に北米・欧州・日本の3地域で構成されていますが、特に市場の約85%を占める欧米市場において、この傾向が如実に表れており、収益性の高いDLC市場はいまやコンシューマ市場の

約54%を占める分野となりました。

2018年の見直しとしては、現行機の普及拡大によりソフト販売が増加する好循環が続く、市場は276億ドル(前年比13.1%増)になると予想されます。

また、中期的には、コンシューマゲーム機の普及に加えて、クラウドゲームなど新たなデジタル配信方法が進展することでユーザー層を拡大し、2022年には356億ドル(2017年比45.9%増)まで成長する見込みです。

モバイルコンテンツ市場

2017年のモバイルコンテンツ市場は594億ドル(前年比22.5%増)となり、ゲームソフト市場全体の半分の規模まで拡大しています。主な理由は、①世界各国におけるスマートフォンの普及拡大、②特に日本・アジア地域での人気アプリゲームの増加によるゲームユーザーの定着、などによるものです。地域別では、日本を含むアジア市場が354億ドル(前年比28.3%増)、北米で113億ドル(前年比13.0%増)、新興国や東欧市場など、その他の地域で66億ドル(前年比8.2%増)、と続伸しました。

同市場では、2010年頃から「フリーミアム型(アイテム課金・ゲーム内課金)」と呼ばれる、無料でゲームをダウンロードし、ユーザーが必要に応じてゲーム内でアイテムや通貨を購入する収益モデルが主流となって

います。同ゲームにおいては、「コンテンツ力(ブランド・ゲーム内容)」および適切なサービスならびに課金を行う「運営力」が鍵となるため、人気ソフトを多数保有するゲーム会社で、かつ運営ノウハウを蓄積しているモバイル開発会社の収益機会が拡大しています。

2017年のスマートフォンの年間出荷台数は約14.6億台(前年比0.7%減)と昨年並みに留まりましたが、今後5年間では年平均成長率2.8%で推移し、2022年には16.8億台を出荷する見直しです。この結果、2018年のモバイル市場は689億ドル(前年比16.0%増)、2022年には920億ドル(2017年比54.9%増)まで成長が見込まれます。

PCオンライン市場

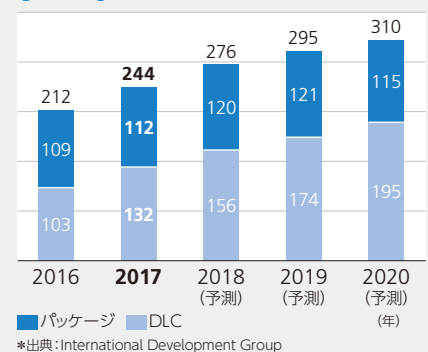
2017年のPCオンライン市場は、市場の4割以上を占める中国およびアジアを中心に世界的に伸長したことで、384億ドル(前年比23.9%増)と大きく拡大しました。

2018年の見直しとしては、409億ドル

(前年比6.5%増)を予想しています。2022年には458億ドル(2017年比19.3%増)まで拡大するものの、大手メーカーのモバイルへのシフトが進み、伸び率は鈍化する見直しです。

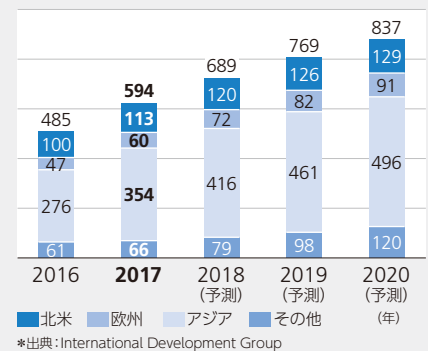
コンシューマ市場 (億ドル)

244億ドル



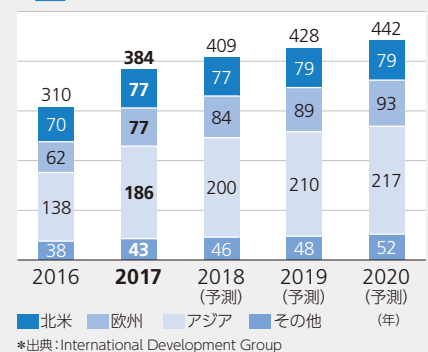
モバイルコンテンツ市場 (億ドル)

594億ドル



PCオンライン市場 (億ドル)

384億ドル



GAME アミューズメント施設市場

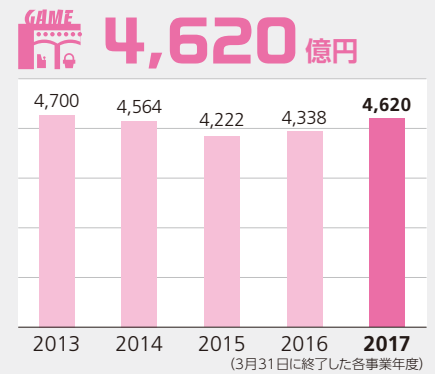
前期(2017年3月期)の国内アミューズメント施設市場規模は4,620億円(前期比6.5%増)と2年連続で増加しました。これは、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律(風適法)において保護者同伴による年少者の入場規制時間が緩和されたことやテレビゲームにおける新規機種ヒットで、来客数および客単価が改善したことが要因です。なお、総店舗数は14,154店(前期比4.8%減)、1店舗当たりの設置台数は31.4台(前期比2.2台減)と減少する一方、年間売上高は3,264万円(前期比11.8%増)と増加しています。多くの企業で不採算

店舗を閉鎖し、好立地好採算の店舗に集約するなど、経営の効率化を進めたことが奏功しています。

当期(2018年3月期)は、主にプライズゲーム機の景品において、複数のヒット商品が輩出されたことで市場全体は活況を呈し、拡大基調が続いています。

次期(2019年3月期)の見通しとしては、人気キャラクターを用いた通信型カードゲームやビデオゲームが投入されるものの、当期にヒットした景品が一巡することもあり、市場は横ばいで推移すると予想されます。

アミューズメント施設市場 (億円)



*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」

遊技機市場

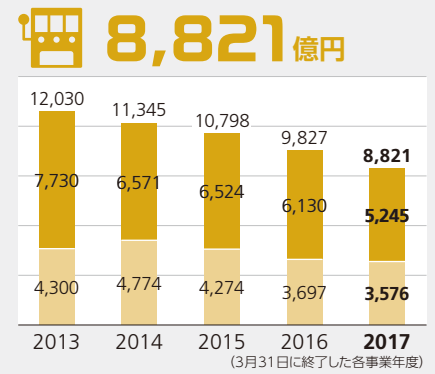
前期(2017年3月期)の遊技機市場は8,821億円(前期比10.2%減)と4年連続で縮小しました。これは、パチンコ機およびパチスロ機ともにホールの業績悪化による遊技機への投資意欲の低下や、新規出店数の減少の影響を強く受けたことが要因です。

当期(2018年3月期)は、2018年2月の遊技機規則の改正を迎え、更に市場は冷え

込みました。

次期(2019年3月期)の見通しとしては、遊技機規則は改正されたものの、2019年4月からの新自主規制の施行に伴い、商品価値の向上した機種が下期から順次投入されることでユーザーが回帰し、市場縮小に歯止めがかかると予想されます。

遊技機市場 (億円)



■パチンコ機 ■パチスロ機
*出典:矢野経済研究所「パチンコ関連機器市場に関する調査結果 2016、2017」を基に当社作成

業務用ゲーム機器市場

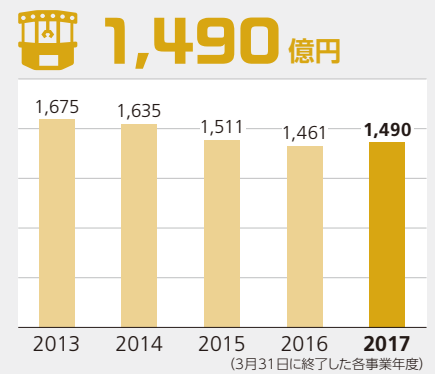
前期(2017年3月期)の業務用ゲーム機器市場は、アミューズメントベンダーが減少したものの、新型クレーンゲームや通信型カードゲームのヒットにより、1,490億円(前期比2.0%増)となりました。

当期(2018年3月期)も、新型クレーン

ゲームおよびプライズ景品の販売が続伸し、微増傾向にあります。

次期(2019年3月期)の見通しとしては、施設オペレーターの投資意欲増加および複数の人気機種の発売に伴い、堅調に推移すると予想されます。

業務用ゲーム機器販売事業市場 (億円)



*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」

連結財務指標11年間サマリー

主な実績指標

	2008	2009	2010	2011	2012
会計年度					
百万円					
売上高	¥ 83,097	¥ 91,878	¥ 66,837	¥ 97,716	¥ 82,065
営業利益	13,121	14,618	5,587	14,295	12,318
税金等調整前当期純利益(純損失)	11,962	12,448	1,124	10,807	11,425
親会社株主に帰属する当期純利益(純損失)	7,807	8,063	2,167	7,750	6,723
減価償却費	3,393	4,143	3,368	3,315	3,123
資本的支出	4,503	2,906	2,205	2,758	4,153
研究開発費	2,972	2,329	2,125	2,924	2,236
会計年度末					
百万円					
総資産額	¥ 93,606	¥ 106,210	¥ 86,621	¥ 90,408	¥ 98,247
純資産額	53,660	59,349	53,956	58,007	59,352
ネットキャッシュ	13,061	7,378	12,299	27,655	11,348
開発者数(名)	809	1,047	1,132	1,339	1,455
キャッシュ・フロー					
百万円					
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥ 7,452	¥ (551)	¥ 14,320	¥ 22,392	¥ (7,672)
投資活動によるキャッシュ・フロー	(3,374)	(2,715)	(1,618)	(2,046)	(4,794)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,448)	(342)	(10,747)	(12,919)	587
現金及び現金同等物の期中増減額	(2,256)	(4,454)	1,203	5,196	(12,724)
現金及び現金同等物の期末残高	32,763	28,611	29,815	35,011	22,287
1株当たり情報					
円					
1株当たり当期純利益(純損失)	¥ 66.45	¥ 65.49	¥ 17.86	¥ 65.59	¥ 58.05
1株当たり配当額	30.00	35.00	35.00	40.00	40.00
1株当たり純資産額	440.57	480.69	456.59	490.88	515.35
財務指標					
%					
営業利益率	15.8	15.9	8.4	14.6	15.0
株主資本利益率(ROE)	15.8	14.3	3.8	13.8	11.5
総資産利益率(ROA)	8.4	8.1	2.3	8.8	7.1
自己資本比率	57.3	55.9	62.3	64.2	60.4
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	103.7	-	86.9	155.8	-
負債比率	74.4	79.0	60.5	55.9	65.5
株式情報					
株価収益率(倍)	25.6	13.3	49.5	12.1	16.3
発行済み株式総数(千株)	66,719	67,394	67,723	67,723	67,723
外国人持ち株比率(%)	27.72	33.73	24.22	22.17	27.05
デジタルコンテンツ事業					
億円					
コンシューマ(パッケージ+DLC)売上高	¥ 516	¥ 600	¥ 387	¥ 636	¥ 469
オンライン(モバイルコンテンツ+PCオンライン)売上高	41	66	85	105	129
コンシューマ(パッケージ+本編DLC)ゲーム販売					
千本					
総販売本数	15,750	18,100	13,900	21,700	17,000
主要タイトル販売本数	デビル メイ フライ 4 2,320 バイオハザード4 Wii edition (Wii) 1,300 バイオハザード アンブレラ・ クロニクルズ 1,060	バイオハザード5 4,400 ストリート ファイターIV 2,500 モンスターハンター ポータブル 2nd G (ベスト版含む) 2,200	モンスターハンター ポータブル 2nd G (ベスト版含む) 1,350 モンスターハンター 3(トライ) 1,150 バイオハザード5 950	モンスターハンター ポータブル 3rd 4,600 デッドライジング2 2,300 マーベル VS. カプコン 3 2,000	バイオハザード オペレーション・ ラクーンシティ 1,700 モンスターハンター 3(トライ)G 1,600 ストリートファイター X(クロス)鉄拳 1,400

※1.2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行いました。したがって、各連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」を算定しています。
 ※2.2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行いました。したがって、各連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり純資産」を算定しています。

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2018				
	百万円						千米ドル				
	¥ 94,075	¥ 102,200	¥ 64,277	¥ 77,021	¥ 87,170	¥ 94,515	\$ 891,651				
	10,151	10,299	10,582	12,029	13,650	16,037	151,299				
	3,719	5,315	10,701	11,150	12,489	15,149	142,920				
	2,973	3,444	6,616	7,745	8,879	10,937	103,184				
	3,406	4,638	3,535	5,712	5,980	4,706	44,402				
	8,724	8,064	10,177	8,274	3,767	3,041	28,691				
	1,982	2,002	823	1,073	695	1,102	10,405				
	百万円						千米ドル				
	¥ 104,365	¥ 96,611	¥ 100,773	¥ 113,057	¥ 118,897	¥ 125,573	\$ 1,184,655				
	62,828	63,875	71,331	75,168	77,774	85,421	805,858				
	14,327	22,670	21,212	15,821	8,426	36,750	346,707				
	1,623	1,808	1,902	2,052	1,994	2,141					
	百万円						千米ドル				
	¥ 6,647	¥ 13,201	¥ 4,286	¥ 4,347	¥ 3,200	¥ 34,721	\$ 327,564				
	(1,375)	(6,155)	(5,496)	(1,639)	(3,628)	(2,847)	(26,859)				
	1,162	(15,099)	1,278	(1,115)	(3,130)	(9,577)	(90,351)				
	9,235	(5,404)	1,879	431	(4,091)	22,201	209,445				
	31,522	26,118	27,998	28,429	24,337	46,539	439,049				
	円						米ドル				
	¥ 25.82	¥ 30.56	¥ 58.84	¥ 68.87	¥ 80.18	¥ 99.89 ^{※1}	\$ 0.94				
	40.00	40.00	40.00	40.00	50.00	60.00	0.56				
	545.54	567.96	634.28	688.43	710.32	780.18 ^{※2}	7.36				
	%										
	10.8	10.1	16.5	15.6	15.7	17.0					
	4.9	5.4	9.8	10.6	11.6	13.4					
	2.9	3.4	6.7	7.2	7.7	8.9					
	60.2	66.1	70.8	66.5	65.4	68.0					
	62.4	136.8	50.2	36.5	22.8	337.2					
	66.1	51.2	41.3	50.4	52.9	47.0					
	28.6	32.0	20.3	19.9	13.5	23.0					
	67,723	67,723	67,723	67,723	67,723	67,723 ^{※3}					
	32.37	37.29	36.87	39.35	31.19	35.01					
	億円										
	¥ 459	¥ 530	¥ 352	¥ 421	¥ 492	¥ 652					
	177	128	101	104	95	89					
	千本										
	16,700	17,500	13,000	15,000	19,400	24,400					
バイオハザード6	5,000	モンスタハンター4	4,100	モンスタハンター4G	3,400	モンスタハンタークロス	3,300	バイオハザード7 レジデント イービル	3,500	モンスタハンター: ワールド	7,900
ドラゴンズドグマ	1,300	デッドライジング3	1,200	バイオハザード リベレーションズ2	1,100	ストリートファイター V	1,400	モンスタハンター ダブルクロス	1,700	バイオハザード7 レジデント イービル (リポート)	1,600
DmC Devil May Cry	1,200	バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション	1,200	バイオハザード HDリマスター	900	バイオハザード リベレーションズ2	850	モンスタハンター クロス	1,000	マーベルVS. カプコン: インフィニット	1,000

※3.2018年3月6日開催の取締役会決議により2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行いました。これにより発行済株式総数は67,723,244株増加し、135,446,488株となっています。

財務の状況

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

1. 業績

2018年3月期連結会計年度における当業界は、家庭用ゲームについてはハードとソフトが好調に推移したことにより市場規模が増大しました。また、欧米や中国、韓国など海外で人気上昇中の「eスポーツ」(エレクトロニック・スポーツ)が「2022年アジア競技大会」の正式種目に採用されるなど、新たなスポーツとして認知されたことも追い風となり、市場拡大に期待が膨らんできました。加えて、「東京ゲームショウ2017」において開催されたeスポーツのイベントにおいても、当社の人気タイトル『ストリートファイター V』が観戦者の熱気に包まれるなど、海外に先行されている日本でも新たな事業領域の創出に向けた機運が高まってきました。

このような情勢のもと、当社は2018年1月に世界同日発売を行った旗艦タイトル『モンスターハンター：ワールド』(プレイステーション4、Xbox One用)が完成度の高さにより人気を沸騰し、全世界での出荷本数が790万本を突破するとともに、当社のゲームでは歴代

最高となる金字塔を打ち立てるなど、業績向上に大きく貢献しました。中でも特筆すべきは、定着した国内人気に加え、海外でも大ヒットしたことによりワールドワイドでユーザー層が広がるなど、エポックメーキングな出来事となったほか、国際ブランドとして認知されたことによりグローバル展開に弾みがついてきました。また、eスポーツ事業への本格的参入に向けて「プラサカプコン吉祥寺店」(東京都)に「カプコンeスポーツクラブ」を新設するなど、積極的に布石を打ってきました。加えて、競争力の源泉である家庭用ゲームソフトの開発等に傾注するため、マネジメント体制の強化や開発陣の拡充、開発環境の整備に努めたほか、売切り型のパッケージ販売や持続的な利益が見込まれるダウンロード版の拡大に注力してきました。

一方、足踏み状態が続いているモバイルコンテンツのテコ入れを図るため、組織改革や訴求タイトルの開発など、顧客満足度の向上に尽力しました。

2. 売上・利益の状況

(1) 売上高

当期の売上高は、945億15百万円(前期比8.4%増)となりました。主力ビジネスであるデジタルコンテンツ事業において、新作『モンスターハンター：ワールド』が記録的なヒットにより業績をけん引したほか、『バイオハザード7 レジデント イービル』をはじめとするリピータイトルもダウンロード販売を中心として順調に推移し、増収に貢献しました。

他方、アミューズメント機器事業は、主力のパチスロ機販売において近年の型式試験方法の変更および法改正が影響しました。この結果、販売台数が前期比で3.5万台減少したものの、全体では好調なデジタルコンテンツ事業の成長が補填し、連結売上高は前期比で73億45百万円の増収となりました。

(2) 営業利益

当期の売上原価は598億95百万円(前期比6.1%増)、売上原価率は63.4%と前期比で1.3ポイント低下しました。主力タイトルの

ヒットを主因とする売上増に伴い、原価率は低下しています。

また、販売費及び一般管理費は185億82百万円(前期比8.8%増)、売上高に占める販管費率は19.7%と前期比で0.1ポイント増加しました。販管費の増加要因は増収に伴う変動費増であり、販管費率は概ね期初計画の19.9%と同水準で推移しました。

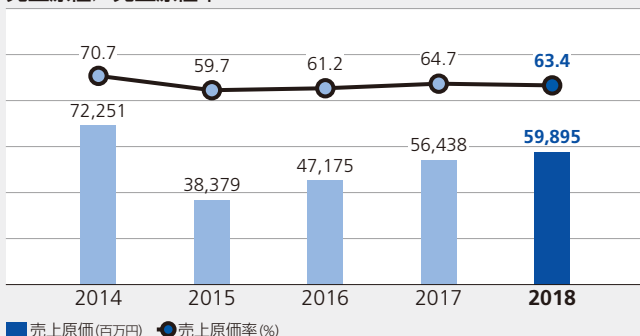
この結果、営業利益は160億37百万円(前期比17.5%増)と最高益を更新し、5期連続の増益となりました。また、営業利益率は、17.0%と前期比で1.3ポイント上昇しました。

(3) 親会社株主に帰属する当期純利益

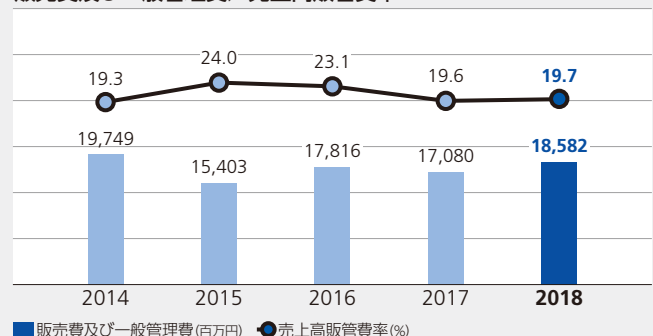
当期は、営業外費用として為替差損4億7百万円を計上したものの、営業増益に伴い経常利益は152億54百万円(前期比21.2%増)となりました。

これらの増益の結果、株主に帰属する当期純利益は109億37百万円(前期比23.2%増)、当期純利益率は11.6%(前期比1.4ポイント増)となり、全ての利益項目で過去最高を更新しました。

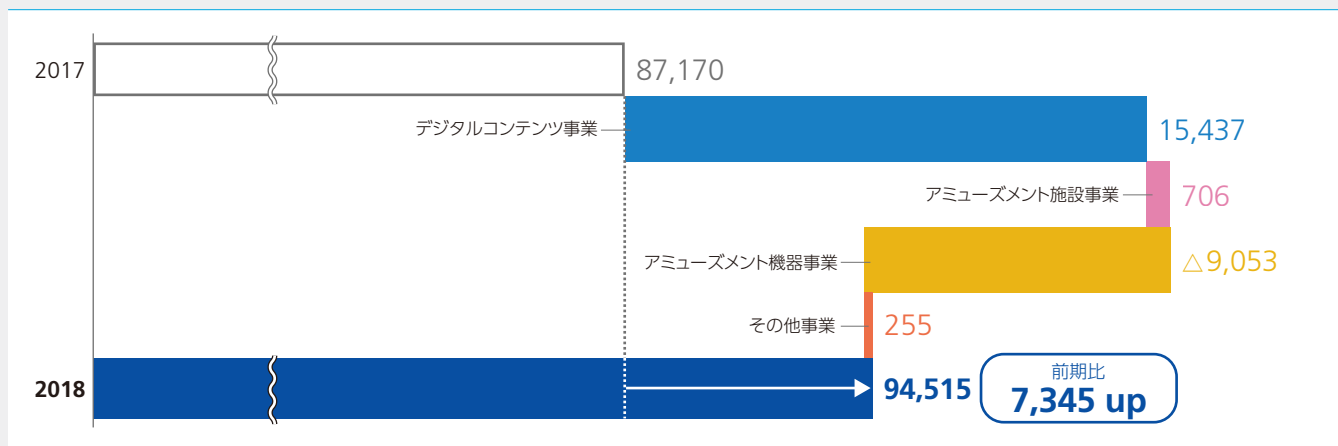
売上原価／売上原価率



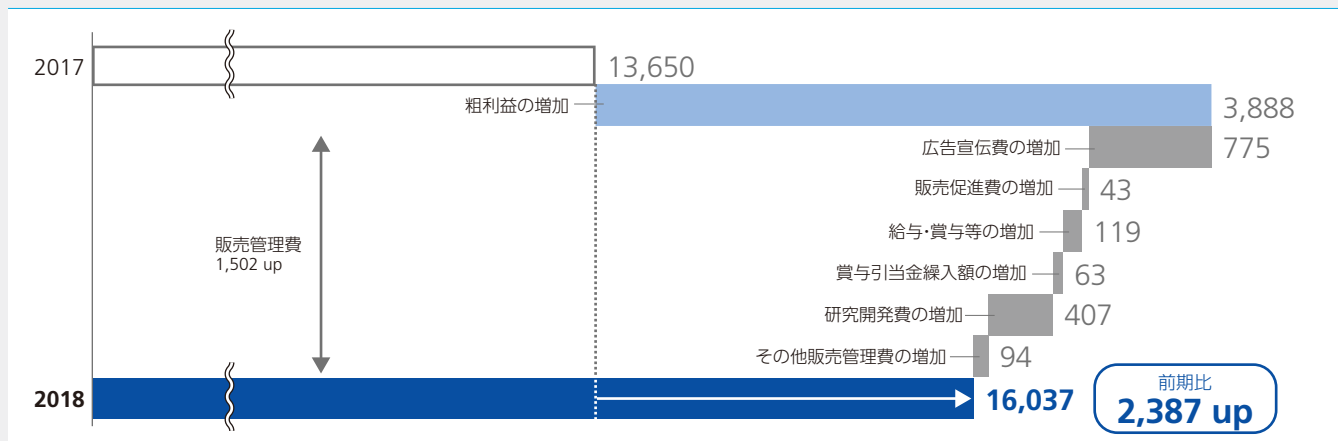
販売費及び一般管理費／売上高販管費率



売上高 分析図 (百万円)



営業利益 分析図 (百万円)



3. 財政状態

(1) 資産

前連結会計年度末に比べ66億75百万円増加し1,255億73百万円となりました。

主な増加は、「現金及び預金」220億1百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」72億44百万円、「ゲームソフト仕掛品」45億14百万円および「無形固定資産」21億18百万円によるものです。

(2) 負債

前連結会計年度末に比べ9億70百万円減少し401億52百万円となりました。

主な増加は、「未払法人税等」28億73百万円および「長期借入金」

15億26百万円であり、主な減少は、「短期借入金」78億49百万円および「電子記録債務」40億46百万円によるものです。

(3) 純資産

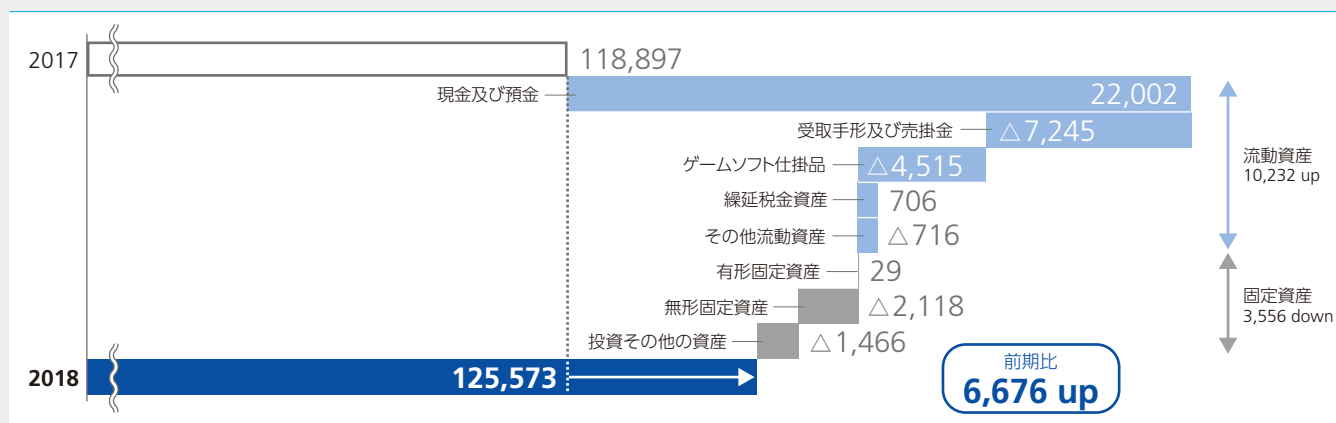
前連結会計年度末に比べ76億46百万円増加し854億21百万円となりました。

主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」109億37百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」27億37百万円および「為替換算調整勘定(海外連結子会社等の純資産の為替換算に係るもの)」の変動6億1百万円によるものです。

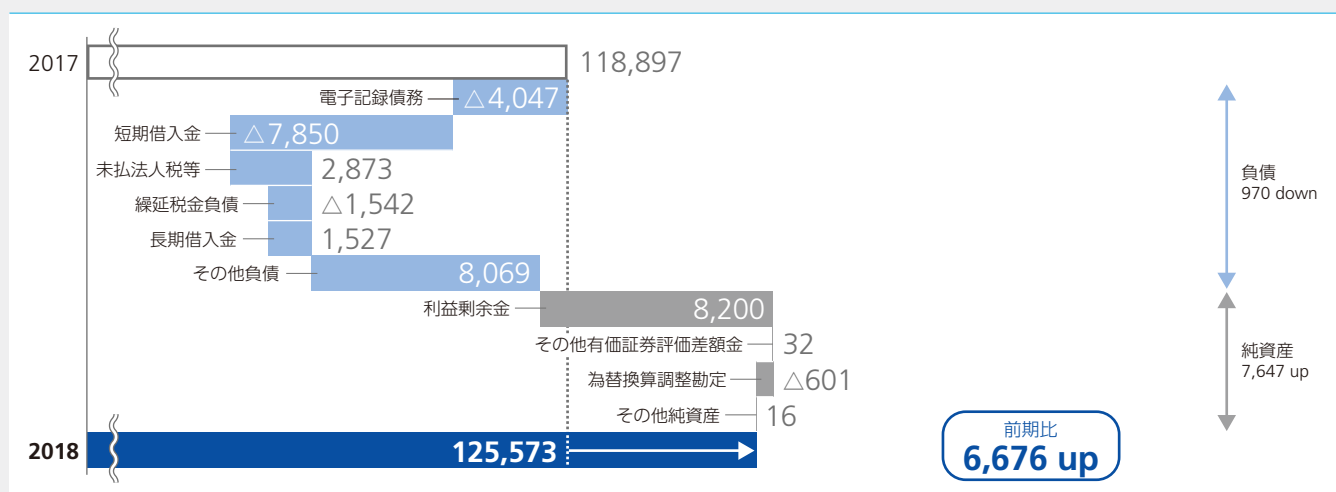
財務の状況

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

資産の部 分析図 (百万円)



負債・純資産の部 分析図 (百万円)



4. キャッシュ・フローの状況

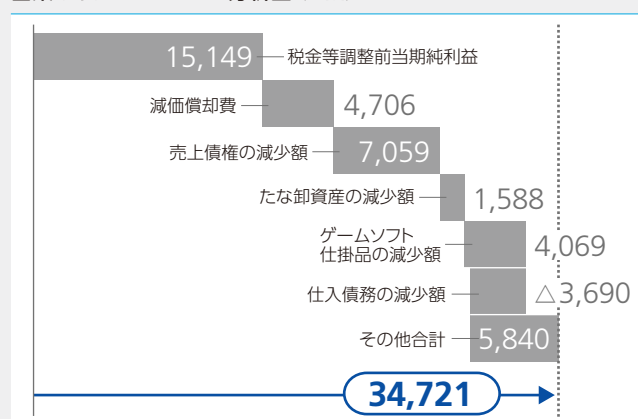
当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は222億1百万円増加し465億39百万円となりました。

(1) 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動で得られた資金は、347億21百万円(前連結会計年度は32億円)となりました。

得られた資金の主な内訳は、「税金等調整前当期純利益」151億49百万円(同124億89百万円)、「売上債権の減少額」70億59百万円(同103億93百万円の増加額)、「減価償却費」47億6百万円(同59億80百万円)、「ゲームソフト仕掛品の減少額」40億69百万円(同22億66百万円の増加額)および「たな卸資産の減少額」15億88百万円(同1億58百万円)によるものです。

営業キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)

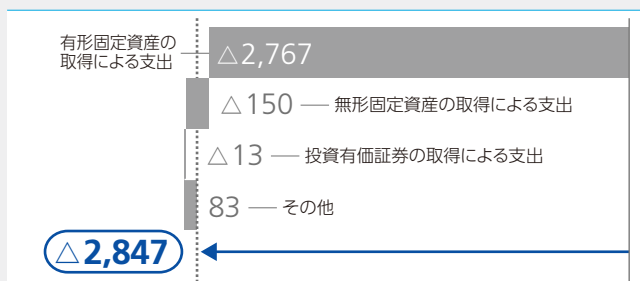


(2) 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動に使用された資金は、28億47百万円(前連結会計年度は36億28百万円)となりました。

使用された資金の主な内訳は、「有形固定資産の取得による支出」27億67百万円(同30億74百万円)によるものです。

投資キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)

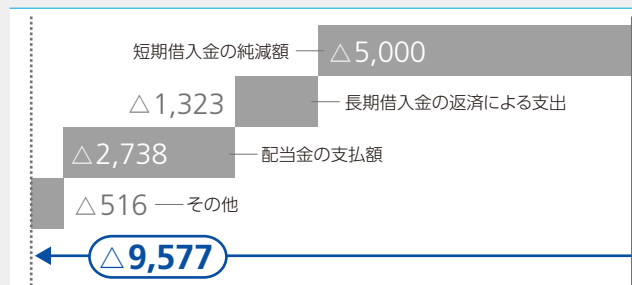


(3) 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動に使用された資金は、95億77百万円(前連結会計年度は31億30百万円)となりました。

使用された資金の主な内訳は、「短期借入金の減少額」50億円(同50億円の増加額)、「配当金の支払額」27億38百万円(同27億94百万円)および「長期借入金の返済による支出」13億23百万円(同14億97百万円)によるものです。

財務キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)



5. 当社財務の強み

(1) 本業における高収益性

当社では、中期的な経営目標として営業利益額の安定的な成長を掲げています。個別タイトルの採算性を精査し、利益貢献が見込める案件への選択と集中により開発コストの投資効率を高めることで、収益性の向上と利益成長の両立を図っています。この方針のもと、2018年3月期においては、売上高は945億15百万円と国内競合主要5社(※)中で5位(※)ながら、営業利益率(17.0%)は2位に位置しています。また、各社の基幹ビジネスであるゲームソフトの販売事業での利益率の比較においても、当社のデジタルコンテンツ事業(25.8%)は、2位になりました。今後の展望として、高収益性を維持する方針に変更はありませんが、ゲーム関連技術の急速な進展に伴う市場変化に備え、新分野への先行投資も必要であるため、営業利益率15%を最低限維持しながら、中長期での成長に向けた投資を並行していきます。

※ 家庭用ゲームソフト販売を主力とする国内競合メーカーを当社にて選定。文中の順位は各社開示情報に基づく当社調べ。

収益性比較

(2018年3月期)

	売上高 (百万円)	営業利益率 (%)	ゲーム事業 利益率(%)
カプコン	94,515	17.0	25.8
スクウェア・エニックス HD	250,394	15.2	22.7
セガサミー HD	323,664	5.5	10.3
バンダイナムコ HD	678,312	11.1	15.3
コナミ HD	239,497	18.9	31.1

(各社開示情報をもとに当社作成)

(2) 高フリーキャッシュ・フローに基づく財務面での柔軟性

2018年3月期においては、中核のコンシューマビジネスにおける大型タイトルの記録的なヒットを主因として、営業キャッシュ・フローは347億21百万円となりました。投資キャッシュ・フローは当社として標準的な水準である▲28億47百万円となった結果、当期のフリーキャッシュ・フローは318億74百万円となりました。事業規模の大きい競合との比較でフリーキャッシュ・フローでは2位であり、売上高フリーキャッシュ・フロー率(33.7%)では、主要5社中で1位となりました。業界水準に対し財務面での柔軟性が高く引き続き成長に向けた施策を中長期的な視点で推進するほか、資本政策の更なる拡充にも取り組んでいきます。

フリーキャッシュ・フロー比較

(2018年3月期)

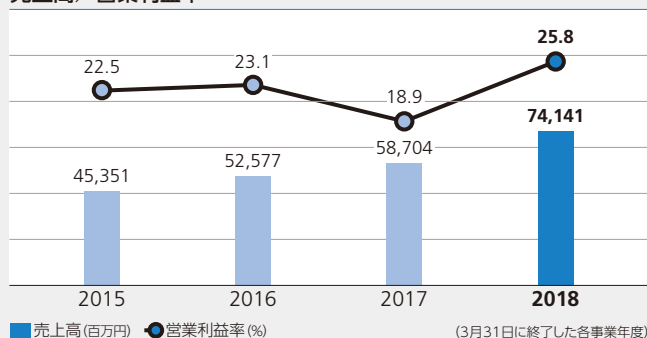
	フリーキャッシュ・フロー (百万円)	売上高フリーキャッシュ・ フロー率(%)
カプコン	31,874	33.7
スクウェア・エニックス HD	22,447	9.0
セガサミー HD	6,065	1.9
バンダイナムコ HD	-8,200	-1.2
コナミ HD	35,496	14.8

(各社開示情報をもとに当社作成)

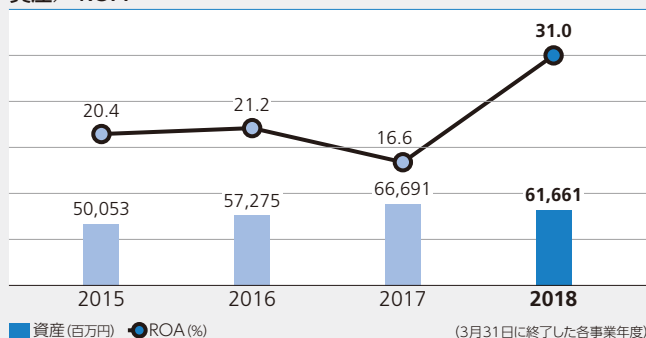
デジタルコンテンツ事業

コンシューマ機向けパッケージソフトとダウンロードコンテンツ(DLC)の開発・販売、モバイルコンテンツおよびPCオンラインゲームの開発・運営を行っています。コンシューマゲームでは、アクションやアドベンチャーを中心に独創的なオリジナルコンテンツを生み出し、これら多くのミリオンタイトルをスマートフォン・タブレット型端末やPCオンラインで活用し、全世界に配信することで収益の最大化を図っています。

売上高／営業利益率



資産／ROA

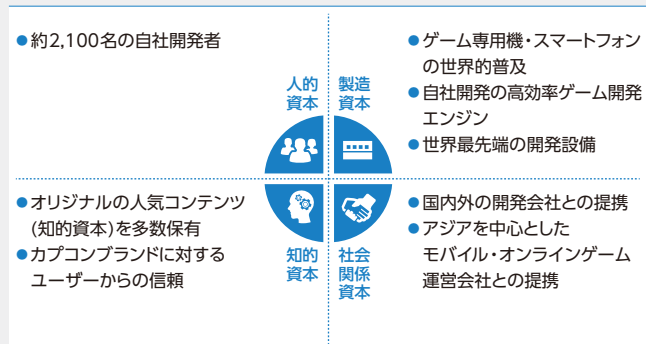


SWOT分析表

S: Strengths W: Weaknesses O: Opportunities T: Threats



非財務資本の活用

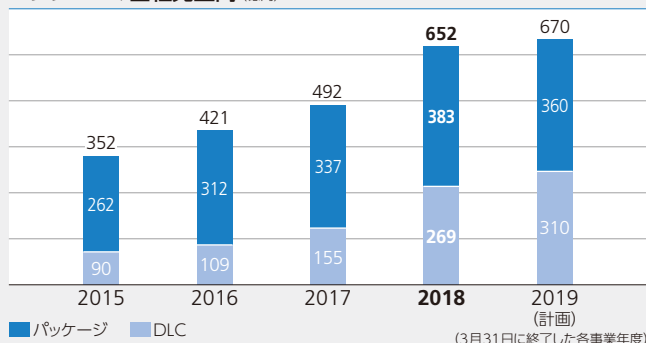


当期の概況と次期の展望

コンシューマ (パッケージ+DLC) ビジネス

当期(2018年3月期)は、看板タイトルの最新作『モンスターハンター:ワールド』(MHW)が当社史上最高を更新する790万本を販売したことで収益向上に大きく寄与しました。また、『バイオハザード7 レジデント イービル』が160万本を販売し、タイトル累計510万本を突破したほか、『モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.』や『ウルトラストリートファイター II ザ・ファイナルチャレンジャーズ』なども手堅く販売を伸ばし、収益を押し上げました。一方、『マーベルVS. カプコン: インフィニット』は根強い人気に支えられ海外を中心に一定の売れ行きを示したものの、軟調に推移しました。DLCにおいては、『MHW』のデジタル販売が貢献したほか、欧米で現行機移植版や利幅の大きい旧作のデジタル販売が加速し、1,290万本と販売本数を大きく伸ばしたことで、DLC売上高は前期比73.5%増となる269億円まで拡大しました。

コンシューマ当社売上高 (億円)



この結果、パッケージおよび本編ダウンロード販売本数の合計は2,440万本(前期比25.8%増)となり、パッケージ売上高383億円およびDLC売上高269億円を合算したコンシューマ売上高は652億円(前期比32.5%増)と大幅な増収を達成することができました。利益面では、『MHW』のヒットが一部タイトルの計画未達や仕掛品の評価見直しをカバーし、営業利益率は約30%となりました。

今後も、引き続きコンシューマビジネスの成長を中期経営目標達成のための鍵と位置付け、①DLCの強化、②60ヵ月マップおよび52週マップの本格運用によるタイトルラインナップの増強、③休眠IPの掘り起こしに取り組みます。

①では、デジタルでの販売が普及したことにより、期間セールなどの施策が可能となり、価格設定の柔軟性が増し、マーケティングの効果範囲が広がってきています。当社は、主力タイトルの本編および追加コンテンツを戦略的に投入し、リピート販売を推進していくことにより、シリーズ全体の販売本数の拡大に繋げていきます。加えて、蓄積してきた知的資産の活用の一つとして、旧作の現行機移植版等をダウンロード版を中心に積極的に投入し、販売機会の創出とDLC売上比率の向上を図ります。②では、主力タイトルの開発期間の短縮化に向けて、2015年3月期以降、60ヵ月マップや52週マップの整備により、効率的な開発体制の整備に努めてきました。現在は、主力タイトルを2年半程度で開発できる体制を目指しており、毎期2〜3本のミリオンタイトルを投入していきます。③では、開発人員の増強を引き続き進め、一定期間新作が発売されていない休眠IPを再活性化することで収益の拡大に努めます。

次期においては、『バイオハザード RE:2』および『デビル メイクライ 5』などグローバルに向けた主力シリーズを投入します。加えて、前期に発売した『MHW』のPC版展開によりこれまで販売が難しかった地域への訴求も可能となり、リピート販売を含めた継続的な販売から、グローバルで更なる本数伸長を目指します。加えて、ダウンロード販売の強化により、販売本数は前期比2.5%増の

2,500万本、売上高は670億円(前期比2.8%増)、営業利益も当期並みの高い水準を見込んでいます。

モバイルコンテンツビジネス

当期(2018年3月期)は、既存タイトルの『モンスターハンター エクスプロア』や『スヌーピードロップス』が安定した人気を維持したものの、既存タイトルの一部が退潮しました。一方で、協業に伴うアジア企業からのライセンス収入が収益に大きく貢献しました。

この結果、売上高は41億円(前期比7.9%増)の増収となりました。利益面では、ライセンス収入がけん引し増益となりました。

今後は、引き続き自社IPを活用した新作タイトルの開発や既存タイトルのアジアに向けたローカライズ展開を続けると同時に、ヒット作の創出に向け、国内外の企業との協業など、幅広く可能性を模索していきます。次期においては、協業によるライセンス収入および既存タイトルの強化やAndroid/iOS版『大逆転裁判2』など新作の配信等により、売上高は55億円(前期比34.1%増)を見込んでいます。

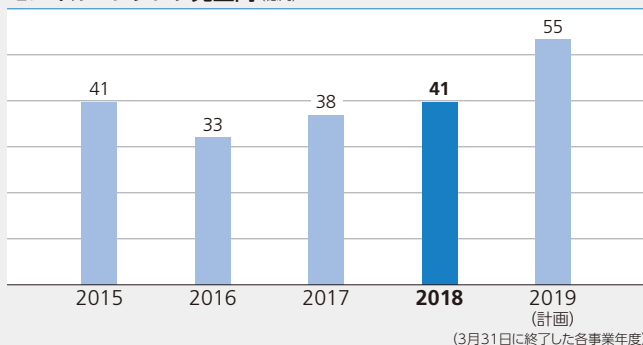
PCオンラインビジネス

当期(2018年3月期)は、既存タイトルの『モンスターハンター フロンティアZ』(MHFZ)および『ドラゴンズドグマ オンライン』(DDON)の退潮により、売上高は48億円(前期比15.8%減)となりました。利益面では、『DDON』の評価損を計上したものの、前期にサービスを終了した『ブレス オブ ファイア 6 白竜の守護者たち』の償却負担が解消したことにより赤字幅は縮小しました。

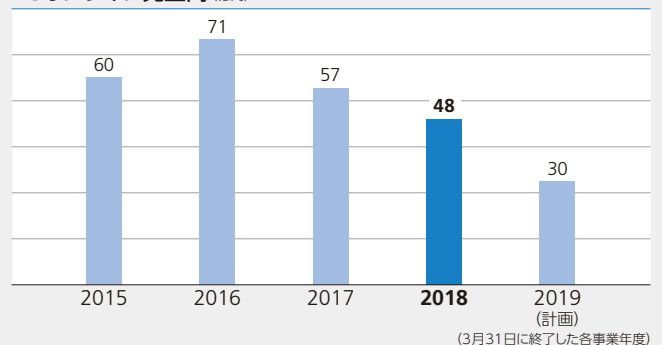
今後も、引き続き『MHFZ』、『DDON』など既存タイトルの継続的なアップデートおよび運営の効率化、サーバ費用の削減など販促費の圧縮により、収益性の改善を図ります。

以上の施策により、次期は売上高30億円(前期比37.5%減)と減収するも、『DDON』の償却完了に伴い費用負担が軽減することから、赤字解消を見込んでいます。

モバイルコンテンツ売上高 (億円)



PCオンライン売上高 (億円)



セグメント情報

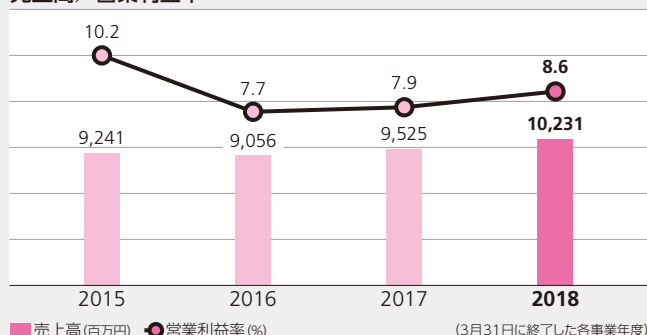
株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

アミューズメント施設事業

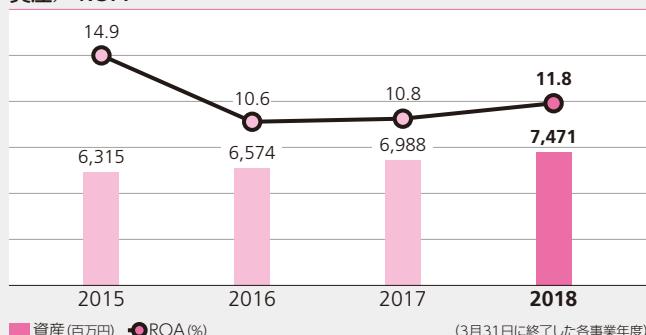
国内でアミューズメント施設「プラサカプコン」を中心に運営しています。

主に大型複合商業施設に出店し、各種イベントを開催してファミリー層や女性層を集客するとともに、スクラップ&ビルドの徹底による効率的な店舗運営を実践しています。

売上高／営業利益率



資産／ROA



SWOT分析表

S: Strengths W: Weaknesses O: Opportunities T: Threats

<ul style="list-style-type: none"> 安定集客を確保できる大型SC店舗への出店に特化 投資効率を重視したスクラップ&ビルドの徹底で高い収益性を維持 	<ul style="list-style-type: none"> 厳選した少数出店による成長率の低さ 自社コンテンツとのシナジーの低さ
<ul style="list-style-type: none"> 自社IPを活用したグッズ販売や飲食店など市場の深耕 eスポーツとの連携による新規顧客の拡大 	<ul style="list-style-type: none"> 少子化に伴う既存顧客層の縮小 スマートフォン向けゲーム等の急伸による娯楽の多様化

非財務資本の活用

<ul style="list-style-type: none"> 自社の店舗運営スタッフ 地域で雇用するパート・アルバイト店員 	<ul style="list-style-type: none"> 人的資本 製造資本
<ul style="list-style-type: none"> 34年間で培った店舗運営ノウハウ 飲食や景品に展開可能な自社IP (キャラクター・世界観) VR技術を活用したサービス 	<ul style="list-style-type: none"> 知的資本 社会関係資本

当期の概況と次期の展望

当期(2018年3月期)は、2016年6月の風俗営業等の規制および業務の適正化等に関する法律の緩和が追い風となり市場規模の回復傾向が続くなかで、滞在時間増による客単価の上昇に加え、特定キャラクターや話題の商品によるプライズ景品の牽引や新規投入筐体の高稼働などが貢献しました。また、当社キャラクターを活用したテーマ型フード店舗「カプコンカフェ」やキャラクターグッズ販売に特化した店舗「キャラカプ」は、店舗数の増加等により成長しました。加えて、eスポーツへの取り組みとして、市場の裾野拡大を図るため、「プラサカプコン吉祥寺店」に「カプコンeスポーツクラブ」を立ち上げました。

当期間は愛知県に「プラサカプコン徳重店」、千葉県に「ゲームランド津田沼店」を出店し、「プレイランド奈良店」および「プラサカプコン茂原店」の2店舗を閉鎖したことにより、店舗数は前期からの増減はなく、36店舗となりました。

この結果、既存店の前年比売上高は102%、売上高は102億31

百万円(前期比7.4%増)、営業利益8億79百万円(前期比17.0%増)と前期比で増収増益となりました。

次期においては、引き続きスクラップ&ビルドによる店舗運営の効率化を進めるとともに、新たな収益機会の創出により前期並みの収益を確保します。コンシューマタイトルの体験会や当社IPを活かしたオリジナルの店舗運営によりユーザーの拡大を図ります。また、eスポーツへの取り組みとして、「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア」と連携した大会を全国6都市の店舗で開催します。出退店については、効率的な店舗運営を更に強化するべく、集客力の高い立地への新規出店を進め、新たな収益源を確保します。次期は「プラサカプコン 広島店」をはじめとして4店舗を出店することにより、合計店舗数は40店を予定しています。

以上の施策により、既存店の前年比売上高は102%、売上高110億円(前期比7.5%増)、営業利益10億円(前期比13.8%増)を見込んでいます。

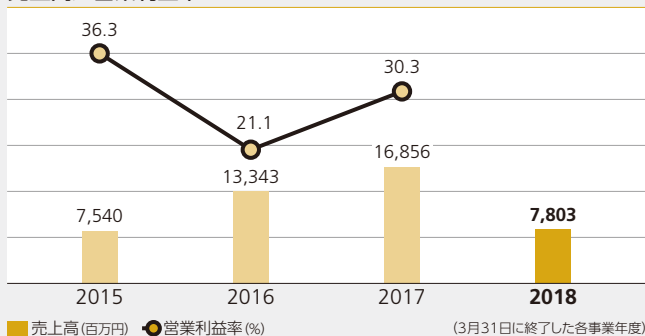
アミューズメント機器事業

家庭用ゲームのコンテンツを活用する2つのビジネスを展開しています。

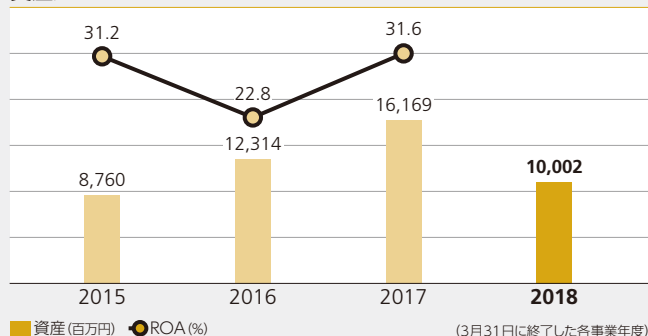
パチンコ&パチスロ(PS)事業では、遊技機向け筐体および液晶表示基板、ソフトウェアを開発・製造・販売しています。

業務用機器販売事業では、アミューズメント施設向けに業務用ゲーム機器を開発・製造・販売し、事業間シナジーを創出しています。

売上高／営業利益率



資産／ROA



SWOT分析表

S: Strengths W: Weaknesses O: Opportunities T: Threats

<ul style="list-style-type: none"> ●家庭用ゲームで培った高品質な開発力 ●豊富な自社コンテンツを多面活用 ●直営店舗を保有し、市場動向をリアルタイムに把握 	<ul style="list-style-type: none"> ●タイトルラインナップの少なさ(業務用機器)
<ul style="list-style-type: none"> ●人気機種種の出現による市況の回復 ●ルール変更に伴う筐体入れ替え需要の発生 	<ul style="list-style-type: none"> ●オペレーターやホールの投資意欲の減退 ●市況低迷の長期化 ●風適法や検定ルール等の改正による市況の変動

強み (S) 弱み (W)
機会 (O) 脅威 (T)

非財務資本の活用

<ul style="list-style-type: none"> ●企画・開発を担当する自社開発者 	<ul style="list-style-type: none"> ●業務用ゲーム機器の製造工場 ●日本全国のゲームセンター、パチンコ・パチスロ店
<ul style="list-style-type: none"> ●オリジナルの人気コンテンツ(知的資本)を多数保有 ●創業から続く、業務用機器の開発ノウハウ ●パチスロの検定ルールに対応した開発技術 	<ul style="list-style-type: none"> ●大手販売会社との提携 ●パチスロ機の許認可に関する行政機関

人的資本 製造資本
知的資本 社会関係資本

当期の概況と次期の展望

当期(2018年3月期)においては、パチンコ&パチスロ(PS)は『逆転裁判』と『バイオハザード リベレーションズ』の2機種を投入し、2.2万台を販売しました。また、業務用機器販売においてはメダルゲーム『モンスターハンター メダルハンティング G』を投入したほか、既存商品のリピート販売に注力しましたが、商材不足は否めず軟調に推移しました。

なお、PSは型式試験運用ルールの変更等に伴う市場環境の変化により、当期に販売を予定していた2機種種の投入を延期したほか、業務用機器販売は一部タイトルの評価損および中止損を計上したため、売上高は78億3百万円(前期比53.7%減)、営業損失7億64百万円(前期は51億6百万円の営業利益)となりました。

今後は、PSは引き続き①自社筐体の年間4機種投入、②大手販売会社であるフィールズ株式会社との提携による開発クオリティの向上および強力な販売網の確保、③コンシューマの人気コンテンツを使用した映像演出や遊び方に趣向を凝らした射幸性に頼らない

独自のパチスロ機の導入による販売台数の安定化を目指します。

次期においては、PSは自主規制が一部緩和されるものの、状況は不透明であり、市場の動向を確認する必要があります。そのような状況下、当社では、『大神〜回胴編〜』『ストリートファイターV』『ロックマン Ability』をはじめ、合計5機種を投入し、前期2.2万台から若干増加の2.4万台の販売を計画しています。また、業務用機器販売は市場での新たな動向に即応できるよう、規模を縮小し開発を進めていきます。この結果、売上高は70億円(前期比10.3%減)と減収を見込むものの、業務用機器販売において前期に計上した評価損および中止損が解消されることから、営業利益は10億円を見込んでいます。

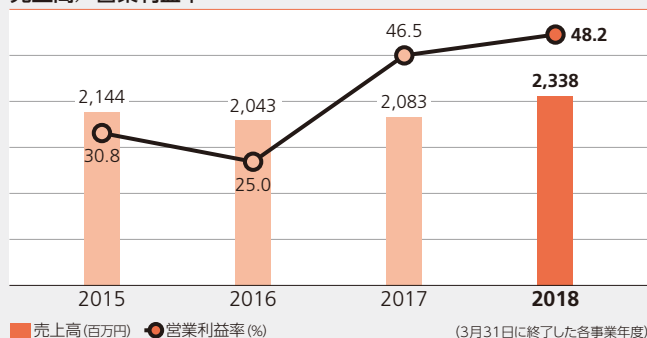
セグメント情報

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

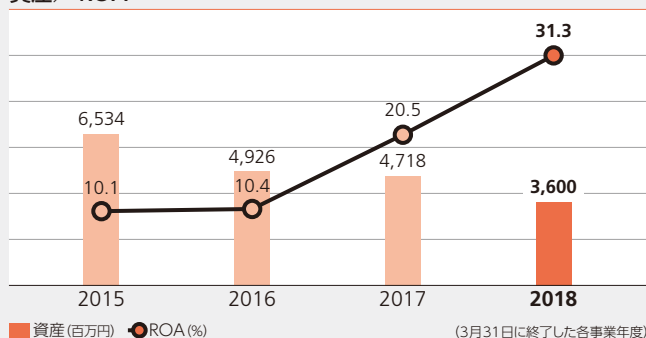
その他事業

ゲームコンテンツを多メディアに展開するワンコンテンツ・マルチユース戦略に基づき、多彩な版權ビジネスを推進しています。ゲームの攻略本・設定集などの出版事業、音楽CD・キャラクターグッズなどを展開するライセンス事業に加えて、映画化・アニメ化にも注力しています。

売上高／営業利益率



資産／ROA



SWOT分析表

S: Strengths W: Weaknesses O: Opportunities T: Threats

<ul style="list-style-type: none"> 豊富なコンテンツを多面的に活用して高い相乗効果を創出 メディア展開の高い露出効果でブランド価値向上 収益性の高さ 	<ul style="list-style-type: none"> 販売許諾のためローリターン(売上)
<ul style="list-style-type: none"> 映画、アニメ、コミック、舞台、オーケストラなど展開メディアの拡大 自社IPを活用したeスポーツ大会など、ユーザーの拡大 	<ul style="list-style-type: none"> グローバル化による他社コンテンツとの競争激化

非財務資本の活用

<ul style="list-style-type: none"> コンテンツ展開に長けたプランナー アライアンス契約などを担う法務担当者 	<ul style="list-style-type: none"> 国内外の知的財産に関する法制度 キャラクターグッズなどの製造会社
<ul style="list-style-type: none"> オリジナルの人気コンテンツ(知的資本)を多数保有 ブランドビジネス(IP価値を最大化する戦略) 	<ul style="list-style-type: none"> 共同企画を行うイベント開催会社 ハリウッドなどの映画会社との関係

当期の概況と次期の展望

当期(2018年3月期)は、TVアニメ「モンスターハンター ストーリーズ RIDE ON」の放映やユニバーサル・スタジオ・ジャパンにて2018年1月から開催された「ユニバーサル・クールジャパン2018」における「モンスターハンター・ザ・リアル」といった体感型イベントのアトラクション展開など、非ゲームユーザー層への継続的な訴求を推進しました。この結果、売上高は23億38百万円(前期比12.2%増)、営業利益は11億26百万円(前期比16.2%増)と増収増益となりました。

今後も豊富な知的財産(コンテンツ)を多面的に活用することで、コンシューマやオンラインゲームとの高い相乗効果が得られるという強みを生かし、引き続き映画化・アニメ化・舞台化・イベントなど様々な分野に展開していきます。

次期は、eスポーツ市場におけるビジネスチャンス創出を図るべく、専門部署を設置し、親和性の高い「ストリートファイター」などの対戦格闘ゲームを活用することで、国内市場を活性化させるとともに、




















グローバルでのブランド価値の向上とライセンス収益の拡大に努めます。

加えて、TVアニメ「逆転裁判 ～その「真実」、異議あり!～Season 2」や『学園BASARA』の放送開始や「モンスターハンター・ザ・リアル」の展開を継続するなど、これまでと同様にワンコンテンツ・マルチユース戦略に基づく知的財産(コンテンツ)の水平展開を積極的に推進し、映像展開やコラボレーションを通じて主力ブランド価値の向上に努めます。

以上の施策により、次期の業績は売上高25億円(前期比6.9%増)と増収となるものの、イベントでの賞金の増額やユーザーの裾野拡大に向けたイベント実施などeスポーツへ先行投資を行う計画から4億円の営業損失を見込んでいます。

シリーズソフト販売本数

当社では「より多くの人々に当社のコンテンツを届けること」を目標に掲げ、世界中のファンを惹きつける人気ソフトの続編を定期的に関発、販売することにより、ユーザー層の拡大を図るとともに業績の安定化を支えています。これからも、多くのシリーズファンの方々の期待に応えられるよう、独創的で斬新なソフトを提供していきます。

<p>「ドラゴンズドグマ」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 12 総販売数量: 400万本</p> 	<p>「ロスト プラネット」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 17 総販売数量: 610万本</p> 	<p>「デッドライジング」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 22 総販売数量: 1,200万本</p> 	<p>「大神」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 10 総販売数量: 210万本</p> 	<p>「戦国BASARA」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 30 総販売数量: 400万本</p> 
<p>「モンスターハンター」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 41 総販売数量: 4,800万本</p> 	<p>「逆転裁判」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 26 総販売数量: 670万本</p> 	<p>「デビル メイ クライ」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 26 総販売数量: 1,600万本</p> 	<p>「鬼武者」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 12 総販売数量: 800万本</p> 	<p>「ディノクライシス」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 13 総販売数量: 440万本</p> 
<p>「マーベル VS. カプコン」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 16 総販売数量: 870万本</p>  <p>© 2019 MARVEL © 任天堂 © CAPCOM</p>	<p>「バイオハザード」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 123 総販売数量: 8,300万本</p> 	<p>「ブレス オブ ファイア」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 15 総販売数量: 320万本</p> 	<p>「ファイナルファイト」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 10 総販売数量: 320万本</p> 	<p>「ストリートファイター」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 86 総販売数量: 4,000万本</p> 
<p>「ロックマン」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 136 総販売数量: 3,200万本</p> 	<p>「魔界村」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 14 総販売数量: 420万本</p> 	<p>「戦場の狼」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 2 総販売数量: 120万本</p> 	<p>「1942」 シリーズ</p> <p>タイトル数: 3 総販売数量: 140万本</p> 	

連結財務諸表

連結貸借対照表

	前連結会計年度 2017年3月31日現在	当連結会計年度 2018年3月31日現在	当連結会計年度 2018年3月31日現在
	百万円	百万円	千米ドル
(資産の部)			
流動資産：			
現金及び預金	¥ 24,537	¥ 46,539	\$ 439,049
受取手形及び売掛金	20,175	12,930	121,985
商品及び製品	1,583	1,102	10,399
仕掛品	2,040	1,349	12,733
原材料及び貯蔵品	2,040	1,616	15,250
ゲームソフト仕掛品	30,150	25,635	241,843
繰延税金資産	2,495	3,201	30,201
その他	2,478	3,371	31,807
貸倒引当金	(21)	(34)	(324)
流動資産合計	85,480	95,712	902,948
固定資産：			
有形固定資産			
建物及び構築物（純額）	11,004	11,106	104,778
機械装置及び運搬具（純額）	16	10	96
工具、器具及び備品（純額）	1,932	1,840	17,365
アミューズメント施設機器（純額）	1,616	1,565	14,765
土地	5,234	5,234	49,384
リース資産（純額）	835	668	6,308
建設仮勘定	128	371	3,505
有形固定資産合計	20,768	20,797	196,203
無形固定資産	2,843	725	6,842
投資その他の資産			
投資有価証券	574	625	5,899
破産更生債権等	67	19	185
差入保証金	3,920	4,034	38,065
繰延税金資産	4,311	2,782	26,246
その他	1,003	900	8,493
貸倒引当金	(72)	(24)	(229)
投資その他の資産合計	9,804	8,338	78,661
固定資産合計	33,417	29,861	281,707
資産合計	¥ 118,897	¥ 125,573	\$ 1,184,655

→連結財務諸表注記はWEBサイトをご覧ください。
http://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2018/annual_2018_06.pdf

	前連結会計年度 2017年3月31日現在	当連結会計年度 2018年3月31日現在	当連結会計年度 2018年3月31日現在
	百万円	百万円	千米ドル
(負債の部)			
流動負債：			
支払手形及び買掛金	¥ 2,288	¥ 2,625	\$ 24,773
電子記録債務	4,886	839	7,924
短期借入金	9,323	1,473	13,898
リース債務	502	392	3,707
未払法人税等	1,580	4,453	42,017
繰延税金負債	2,308	766	7,227
賞与引当金	2,263	2,866	27,046
その他	6,840	13,618	128,473
流動負債合計	29,994	27,037	255,068
固定負債：			
長期借入金	6,788	8,315	78,443
リース債務	399	329	3,104
繰延税金負債	29	23	220
退職給付に係る負債	2,596	2,819	26,596
資産除去債務	509	501	4,727
その他	805	1,127	10,636
固定負債合計	11,128	13,115	123,728
負債合計	41,122	40,152	378,796
(純資産の部)			
株主資本：			
資本金	33,239	33,239	313,578
資本剰余金	21,328	21,328	201,216
利益剰余金	45,402	53,602	505,684
自己株式	(21,448)	(21,454)	(202,399)
株主資本合計	78,521	86,716	818,079
その他の包括利益累計額：			
その他有価証券評価差額金	107	139	1,317
為替換算調整勘定	(541)	(1,142)	(10,779)
退職給付に係る調整累計額	(313)	(292)	(2,758)
その他の包括利益累計額合計	(747)	(1,295)	(12,220)
純資産合計	77,774	85,421	805,858
負債純資産合計	¥ 118,897	¥ 125,573	\$ 1,184,655

▶連結財務諸表注記はWEBサイトをご覧ください。
http://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2018/annual_2018_06.pdf

連結財務諸表

連結損益計算書

	前連結会計年度 2016年4月1日～ 2017年3月31日	当連結会計年度 2017年4月1日～ 2018年3月31日	当連結会計年度 2017年4月1日～ 2018年3月31日
	百万円	百万円	千米ドル
売上高	¥ 87,170	¥ 94,515	\$ 891,651
売上原価	56,438	59,895	565,048
売上総利益	30,731	34,619	326,602
販売費及び一般管理費	17,080	18,582	175,303
営業利益	13,650	16,037	151,299
営業外収益：			
受取利息	47	58	553
受取配当金	13	14	135
その他	130	145	1,377
営業外収益合計	192	219	2,066
営業外費用：			
支払利息	141	103	975
支払手数料	44	64	610
割増退職金	117	112	1,062
事務所移転費用	63	254	2,402
為替差損	746	407	3,848
その他	141	59	558
営業外費用合計	1,253	1,002	9,458
経常利益	12,589	15,254	143,907
特別損失：			
固定資産除売却損	99	104	986
特別損失合計	99	104	986
税金等調整前当期純利益	12,489	15,149	142,920
法人税、住民税及び事業税	1,832	4,617	43,561
法人税等調整額	1,777	(405)	(3,825)
法人税等合計	3,610	4,212	39,735
当期純利益	8,879	10,937	103,184
親会社株主に帰属する当期純利益	¥ 8,879	¥ 10,937	\$ 103,184

連結包括利益計算書

	前連結会計年度 2016年4月1日～ 2017年3月31日	当連結会計年度 2017年4月1日～ 2018年3月31日	当連結会計年度 2017年4月1日～ 2018年3月31日
	百万円	百万円	千米ドル
当期純利益	¥ 8,879	¥ 10,937	\$ 103,184
その他包括利益			
その他有価証券評価差額金	105	31	298
為替換算調整勘定	(262)	(601)	(5,672)
退職給付に係る調整額	(38)	21	201
その他の包括利益合計	(196)	(548)	(5,172)
包括利益	8,683	10,389	98,011
(内訳)			
親会社株主に係る包括利益	¥ 8,683	¥ 10,389	\$ 98,011
非支配株主に係る包括利益	-	-	-

→連結財務諸表注記はWEBサイトをご覧ください。
http://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2018/annual_2018_06.pdf

連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度 (2016年4月1日～2017年3月31日) 百万円	株主資本				株主資本合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	
当期首残高	¥ 33,239	¥ 21,328	¥ 39,297	¥ (18,145)	¥ 75,719
当期変動額					
剰余金の配当			(2,774)		(2,774)
親会社株主に帰属する当期純利益			8,879		8,879
自己株式の取得				(3,302)	(3,302)
自己株式の処分					-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	-	6,104	(3,302)	2,802
当期末残高	¥ 33,239	¥ 21,328	¥ 45,402	¥ (21,448)	¥ 78,521
前連結会計年度 (2016年4月1日～2017年3月31日) 百万円	その他の包括利益累計額				純資産合計
その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利益 累計額合計		
当期首残高	¥ 2	¥ (278)	¥ (274)	¥ (550)	¥ 75,168
当期変動額					
剰余金の配当					(2,774)
親会社株主に帰属する当期純利益					8,879
自己株式の取得					(3,302)
自己株式の処分					-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	105	(262)	(38)	(196)	(196)
当期変動額合計	105	(262)	(38)	(196)	2,605
当期末残高	¥ 107	¥ (541)	¥ (313)	¥ (747)	¥ 77,774
当連結会計年度 (2017年4月1日～2018年3月31日) 百万円 <th colspan="4">株主資本</th> <th rowspan="2">株主資本合計</th>	株主資本				株主資本合計
資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式		
当期首残高	¥ 33,239	¥ 21,328	¥ 45,402	¥ (21,448)	¥ 78,521
当期変動額					
剰余金の配当			(2,737)		(2,737)
親会社株主に帰属する当期純利益			10,937		10,937
自己株式の取得				(5)	(5)
自己株式の処分		0		0	0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	0	8,200	(5)	8,194
当期末残高	¥ 33,239	¥ 21,328	¥ 53,602	¥ (21,454)	¥ 86,716
当連結会計年度 (2017年4月1日～2018年3月31日) 百万円 <th colspan="4">その他の包括利益累計額</th> <th rowspan="2">純資産合計</th>	その他の包括利益累計額				純資産合計
その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利益 累計額合計		
当期首残高	¥ 107	¥ (541)	¥ (313)	¥ (747)	¥ 77,774
当期変動額					
剰余金の配当					(2,737)
親会社株主に帰属する当期純利益					10,937
自己株式の取得					(5)
自己株式の処分					0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	31	(601)	21	(548)	(548)
当期変動額合計	31	(601)	21	(548)	7,646
当期末残高	¥ 139	¥ (1,142)	¥ (292)	¥ (1,295)	¥ 85,421
当連結会計年度 (2017年4月1日～2018年3月31日) 千米ドル <th colspan="4">株主資本</th> <th rowspan="2">株主資本合計</th>	株主資本				株主資本合計
資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式		
当期首残高	\$ 313,578	\$ 201,216	\$ 428,324	\$ (202,345)	\$ 740,772
当期変動額					
剰余金の配当	-	-	(25,823)	-	(25,823)
親会社株主に帰属する当期純利益	-	-	103,184	-	103,184
自己株式の取得	-	-	-	(54)	(54)
自己株式の処分	-	0	-	0	1
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	0	77,360	(53)	77,307
当期末残高	\$ 313,578	\$ 201,216	\$ 505,684	\$ (202,399)	\$ 818,079
当連結会計年度 (2017年4月1日～2018年3月31日) 千米ドル <th colspan="4">その他の包括利益累計額</th> <th rowspan="2">純資産合計</th>	その他の包括利益累計額				純資産合計
その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利益 累計額合計		
当期首残高	\$ 1,018	\$ (5,107)	\$ (2,959)	\$ (7,048)	\$ 733,724
当期変動額					
剰余金の配当					(25,823)
親会社株主に帰属する当期純利益					103,184
自己株式の取得					(54)
自己株式の処分					1
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	298	(5,672)	201	(5,172)	(5,172)
当期変動額合計	298	(5,672)	201	(5,172)	72,134
当期末残高	\$ 1,317	\$ (10,779)	\$ (2,758)	\$ (12,220)	\$ 805,858

▶ 連結財務諸表注記はWEBサイトをご覧ください。
http://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2018/annual_2018_06.pdf

連結キャッシュ・フロー計算書

	前連結会計年度 2016年4月1日～ 2017年3月31日	当連結会計年度 2017年4月1日～ 2018年3月31日	当連結会計年度 2017年4月1日～ 2018年3月31日
	百万円	百万円	千米ドル
営業活動によるキャッシュ・フロー：			
税金等調整前当期純利益	¥ 12,489	¥ 15,149	\$ 142,920
減価償却費	5,980	4,706	44,402
貸倒引当金の増減額(減少)	(1)	(36)	(341)
賞与引当金の増減額(減少)	186	604	5,702
退職給付に係る負債の増減額(減少)	204	253	2,392
受取利息及び受取配当金	(61)	(71)	(678)
支払利息	141	103	975
為替差損益(益)	18	134	1,269
固定資産除売却損(益)	99	104	986
売上債権の増減額(増加)	(10,393)	7,059	66,596
たな卸資産の増減額(増加)	158	1,588	14,983
ゲームソフト仕掛品の増減額(増加)	(2,266)	4,069	38,394
仕入債務の増減額(減少)	2,280	(3,690)	(34,818)
その他	956	6,320	59,629
小計	9,792	36,296	342,416
利息及び配当金の受取額	62	73	692
利息の支払額	(140)	(101)	(956)
法人税等の支払額	(6,513)	(1,546)	(14,587)
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,200	34,721	327,564
投資活動によるキャッシュ・フロー：			
定期預金の預入による支出	(200)	-	-
有形固定資産の取得による支出	(3,074)	(2,767)	(26,111)
有形固定資産の売却による収入	5	0	9
無形固定資産の取得による支出	(253)	(150)	(1,416)
投資有価証券の取得による支出	(13)	(13)	(130)
その他の支出	(222)	(259)	(2,450)
その他の収入	131	343	3,239
投資活動によるキャッシュ・フロー	(3,628)	(2,847)	(26,859)
財務活動によるキャッシュ・フロー：			
短期借入金の純増減額(減少)	5,000	(5,000)	(47,169)
長期借入金の返済による支出	(1,497)	(1,323)	(12,482)
リース債務の返済による支出	(535)	(509)	(4,807)
自己株式の取得による支出	(3,302)	(5)	(53)
配当金の支払額	(2,794)	(2,738)	(25,837)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(3,130)	(9,577)	(90,351)
現金及び現金同等物に係る換算差額	(533)	(96)	(907)
現金及び現金同等物の増減額(減少)	(4,091)	22,201	209,445
現金及び現金同等物の期首残高	28,429	24,337	229,603
現金及び現金同等物の期末残高	¥ 24,337	¥ 46,539	\$ 439,049

→連結財務諸表注記はWEBサイトをご覧ください。
http://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2018/annual_2018_06.pdf

株式の状況

発行可能株式総数※1 150,000,000株
 発行済株式の総数※2 67,723,244株
 株主数 13,294名

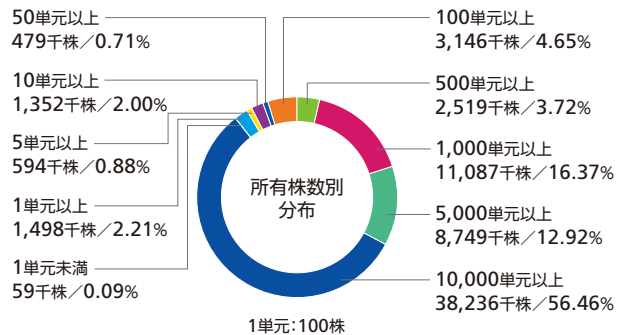
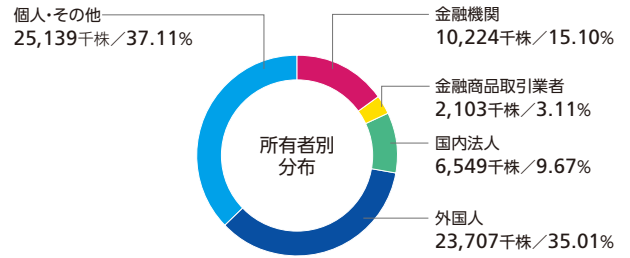
(注) 1. 会社法第184条第2項の規定に基づき、2018年3月6日開催の取締役会決議により2018年4月1日付で株式分割に伴う定款変更が行われ、発行可能株式総数は150,000,000株増加し、300,000,000株となっています。
 2. 当社は、2018年3月6日開催の取締役会決議により2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行いました。これにより発行済株式総数は67,723,244株増加し、135,446,488株となっています。

大株主 (上位10名)

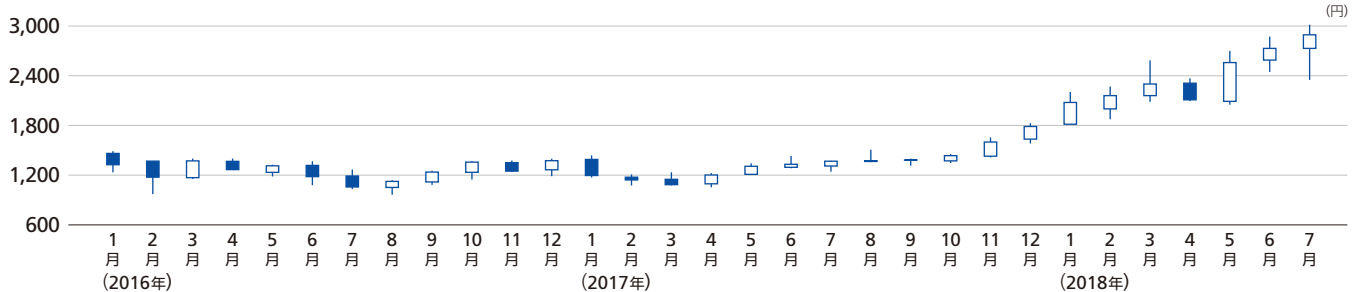
株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
株式会社クロスロード	6,374	11.64
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2,764	5.05
辻本 良三	2,019	3.69
辻本 美之	2,019	3.69
辻本 春弘	2,018	3.69
辻本 憲三	2,009	3.67
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1,869	3.42
ジーピーモルガンチエース オツペンハイマー ジャスデツク レンディング アカウント	1,771	3.24
ゴールドマン・サックス・アンド・カンパニー レギュラーアカウント	1,699	3.11
モルガン・スタンレー MUFG証券株式会社	1,643	3.00

注) 持株比率については、自己株式数(12,978千株)を控除して算出しています。

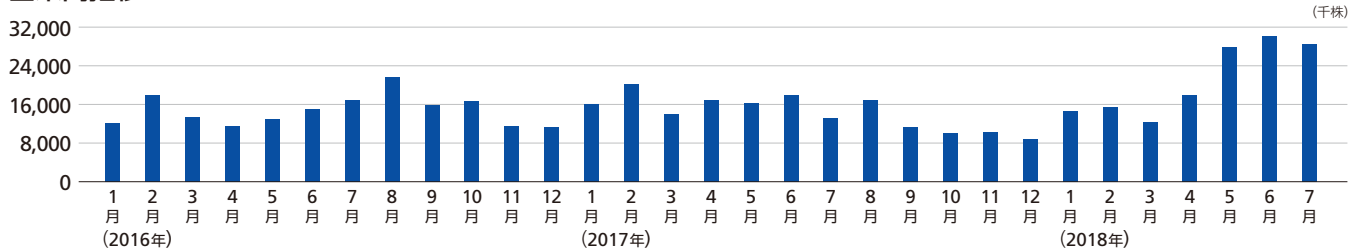
株式の分布状況



株価推移



出来高推移



株価・出来高11年推移

	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期	2017年3月期	2018年3月期
株価(期末)	1,700.0	873.0	883.0	795.0	945.5	738.0	979.0	1,194.5	1,372.5	1,085.5	2,299.0
最高値	1,745.0	1,820.0	1,005.0	953.5	1,155.5	979.5	1,165.0	1,206.5	1,537.5	1,438.5	2,585.0
最安値	830.0	737.5	648.5	572.5	736.5	625.0	698.0	770.5	972.0	963.5	1,053.0
出来高(株)	191,795,000	179,636,900	181,065,800	149,613,900	227,386,800	178,008,200	150,408,300	143,234,700	162,642,100	183,455,500	170,005,100

※2018年4月1日を効力発生日として1株につき2株の割合で株式分割を行っており、それ以前の数値は当該株式分割が行われたと仮定して計算しています。

会社概要

(2018年3月31日現在)

会社の紹介

商号……………株式会社カプコン
設立年月日……………1979年5月30日
創業年月日……………1983年6月11日
主要な事業内容…家庭用テレビゲームソフト、オンラインゲーム、モバイルコンテンツおよびアミューズメント機器等の企画、開発、製造、販売、配信ならびにアミューズメント施設の運営
資本金……………33,239百万円
決算期……………3月31日
従業員数……………連結2,952名
単体2,426名

主な事業所

本社……………〒540-0037
大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
TEL:06-6920-3600
研究開発ビル……………〒540-0037
大阪市中央区内平野町三丁目2番8号
TEL:06-6920-7600
研究開発第2ビル……………〒540-0037
大阪市中央区内平野町三丁目1番10号
TEL:06-6920-7750
東京支店……………〒163-0448
東京都新宿区西新宿二丁目1番1号
新宿三井ビル
TEL:03-3340-0710
上野事業所……………〒518-1155
三重県伊賀市治田3902番地
TEL:0595-20-2030



本社



研究開発ビル

研究開発第2ビル

主要な子会社 (2018年9月1日現在)

株式会社ケーター／株式会社エンターライズ／株式会社カプコン管財サービス／カプコンU.S.A., INC.／カプコンアジアCO., LTD.／CE・ヨーロッパLTD.／カプコン・エンタテインメント・ドイツGmbH／ビーライン・インタラクティブ, INC.／ビーライン・インタラクティブ・カナダ, INC.／カプコン・エンタテインメント・コリアCO., LTD.／カプコン・エンタテインメント・フランスSAS／カプコン・ゲーム・スタジオ・バンクーバー, INC.／ビーライン・インタラクティブ・ヨーロッパLTD.／カプコン台湾CO., LTD.

ビーライン・インタラクティブ・カナダ, INC. (カナダ)
カプコン・ゲーム・スタジオ・バンクーバー, INC. (カナダ)

ビーライン・インタラクティブ, INC. (アメリカ)
カプコンU.S.A., INC. (アメリカ)

CE・ヨーロッパLTD. (イギリス)
ビーライン・インタラクティブ・ヨーロッパLTD. (イギリス)
カプコン・エンタテインメント・フランスSAS (フランス)
カプコン・エンタテインメント・ドイツGmbH (ドイツ)

カプコンアジアCO., LTD. (香港)
カプコン台湾CO., LTD. (台湾)
カプコン・エンタテインメント・コリアCO., LTD. (韓国)

株式会社カプコン (日本)
株式会社ケーター (日本)
株式会社エンターライズ (日本)
株式会社カプコン管財サービス (日本)